

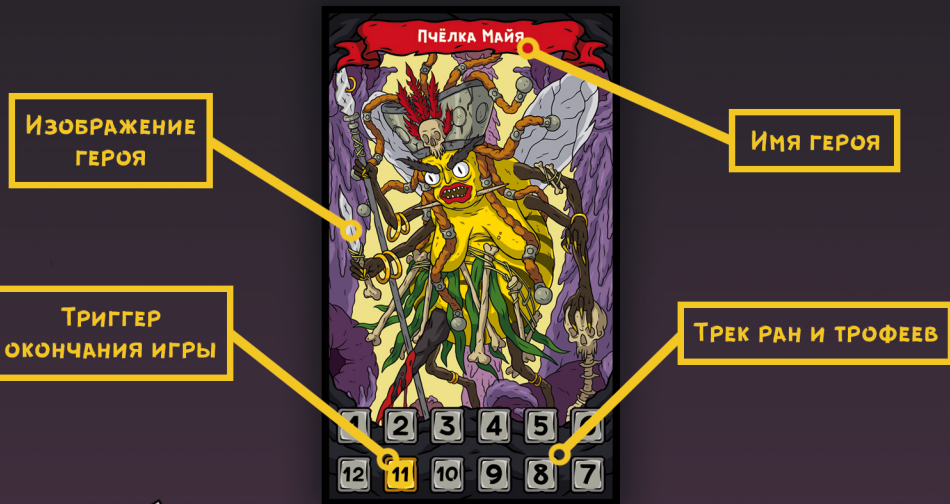


КОМПЛЕКТАЦИЯ:

КАРТЫ СУЩЕСТВ - 43 ШТ.
 КАРТЫ НАГРАД - 8 ШТ.
 ПЛАНШЕТЫ ГЕРОЕВ - 6 ШТ.
 МАРКЕРЫ РАН - 6 ШТ.
 МАРКЕРЫ ТРОФЕЕВ - 6 ШТ.
 КАРТЫ ПОДСКАЗОК - 6 ШТ.

ПЛАНШЕТЫ ГЕРОЕВ

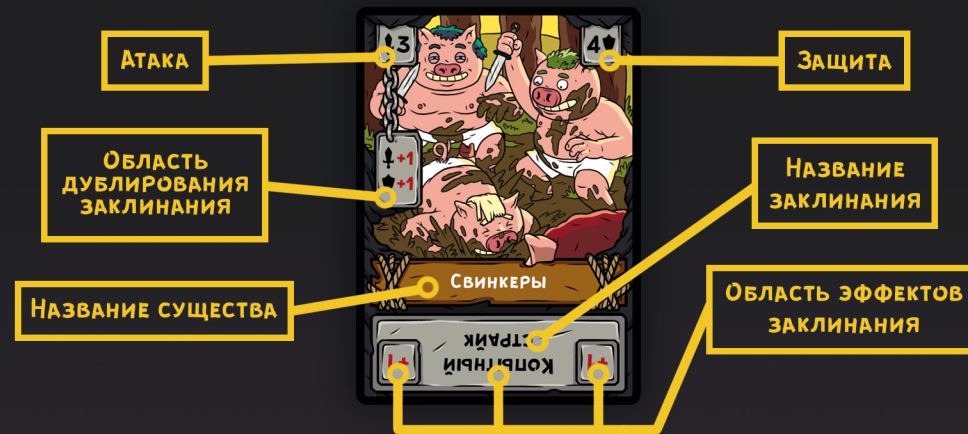
ГЕРОИ СИМВОЛИЗИРУЮТ ИГРОКОВ. НА КАЖДОМ ПЛАНШЕТЕ ГЕРОЯ НАПИСАНО ЕГО ИМЯ И ПРИВЕДЕНО ИЗОБРАЖЕНИЕ.



РАНЫ И ТРОФЕИ ГЕРОЯ ОТОБРАЖАЮТСЯ НА ТРЕКЕ ПРИ ПОМОЩИ СООТВЕТСТВУЮЩИХ МАРКЕРОВ.

КАРТЫ СУЩЕСТВ

КАРТЫ СУЩЕСТВ СОСТОЯТ ИЗ ОСНОВНОЙ ЧАСТИ И ПЕРЕВЕРНУТОЙ - ЗАКЛИНАНИЯ:



В КОНЦЕ РАУНДА КАРТА СУЩЕСТВА ПЕРЕВОРАЧИВАЕТСЯ, И НА СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД ОНА СЧИТАЕТСЯ ЗАКЛИНАНИЕМ. НОВАЯ КАРТА СУЩЕСТВА В СЛЕДУЮЩЕМ РАУНДЕ КЛАДЁТСЯ СВЕРХУ:



Если на заклинании не написано иного, то оно является единственным, используемым игроком в этом раунде. Все предыдущие заклинания накрываются последующими и больше не применяются.

КАРТЫ НАГРАД

Карты наград устроены схожим с картами существ образом. Активная карта награды также переворачиваются в конце раунда и сверху кладётся новая. За что даётся награда определяет перевернутая карта, а то что именно даётся — лежащая на ней.



В каждом раунде в игре находится одна перевернутая карта награды и одна лежащая на ней сверху.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду карт существ и положите её в центр игровой поверхности.
2. Перемешайте колоду наград и положите её рядом. Откройте 2 верхних карты наград, одну из них положите в перевернутом виде вниз, а вторую — поверх первой не перевертывая, как это показано на изображении.
3. Раздайте каждому игроку:
 - 1) 5 карт существ с верха колоды,
 - 2) случайный планшет героя,
 - 3) по 1 маркеру трофеев и ран.



ХОД ИГРЫ

Игра разбита на раунды. В каждом последовательно отыгрываются фазы:

1. Выбор существ
2. Бой
3. Награждение
4. Переворот
5. Сброс ненужных карт (по желанию)
6. Восполнение

1. Выбор существ

Игроки одновременно выбирают по 1 карте существа с руки и кладут рубашкой вверх перед собой.

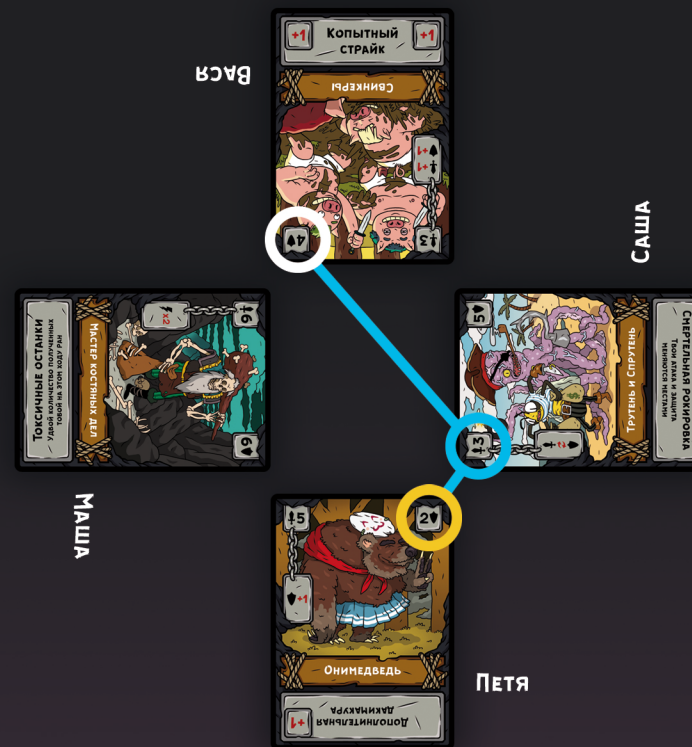
2. Бой

Игроки одновременно переворачивают рубашкой вниз карты выбранных существ. Кроме первого раунда каждый игрок кладёт карту вызванного существа на активную карту заклинания – перевернутую в конце прошлого хода.

Происходит бой. По очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой игроки становятся атакующими.

Атакующий игрок сравнивает атаку своего существа с защитой существ соседей (каждого по отдельности). Также учитываются эффекты заклинаний – своих и соседей. За каждого соседа, у которого итоговая защита существа ниже, игрок получает трофей и продвигает маркер трофеев по треку своего героя. При этом игрок сообщает соседям, за атаку которых он получил трофей, что они получают рану и должны передвинуть маркер ран.

ВАЖНО! Соседи – это игроки сидящие справа и слева от атакующего плюс все соперники с активным заклинанием "Бой со всеми".



В примере выше Саша с атакой 3 успешно атакует Петю, защита которого равна 2. В результате Саша получает за это трофей, отмечая его продвижением маркера трофеев по треку на планшете героя. Кроме того, в результате атаки Петя получает рану, отмечая это продвижением маркера ран на планшете героя. Вася атаку Саши отбивает – у него защита 4. В результате такой атаки ничего не меняется и маркеры остаются на своих местах. Саша не атакует Машу, т.к. они не являются соседями.



Во втором и следующих раундах работают заклинания на картах, сыгранных в прошлом раунде, изменяя атаку и защиту существ, а также давая дополнительные свойства.



✦ Подробный разбор того, как это работает, вы можете найти в конце книги правил в разделе "Пример хода".

3. Награждение

В конце боя проверяется, кто выполнил условия награды. Они написаны на открытой части нижней карты. Игрок-победитель получает награду, указанную на верхней карте. Если таких игроков несколько, все они получают награду.

При определении победителя, в частности обладателя наибольшей/наименьшей атаки и защиты, учитываются эффекты заклинаний.

4. Переворот

4.1 Смена награды

Текущая карта награды переворачивается и кладётся поверх предыдущих карт наград.

Начиная со следующего раунда используется другая её часть и теперь перевернутая карта показывает, за что будет даваться бонус.

Сверху кладётся новая карта наград — она показывает, что именно будет даваться.



4.2. Существа уходят, но остаётся их магия

Каждый игрок переворачивает карту вызванного им в этом раунде существа стороной заклинания и кладёт на старое заклинание, закрывая его. В следующем раунде именно эта карта будет считаться заклинанием игрока, а все остальные перестают работать.



5. Сброс

По желанию, игроки могут сбросить любое число карт с руки.

6. Восполнение

Игроки добирают до 5 карт в руке. В случае, если колода существ закончилась, соберите всех сыгранных существ, кроме двух верхних в стопке каждого игрока и перемешайте их, формируя новую колоду.

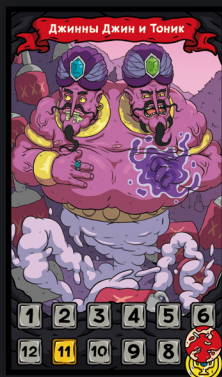
Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается в конце раунда, в котором кто-нибудь из игроков собрал хотя бы 11 трофеев или получил 11 или более ран. Неудачники, у которых 11 и более ран, выбывают из турнира.

Среди оставшихся выбирается игрок с наибольшим числом трофеев, он получает кубок и становится победителем. Если у 2 или более игроков одинаковое число трофеев, то побеждает самый живчик – тот, у кого меньше ран. Если же у таких игроков совпадает и количество трофеев и количество ран, и это не позволяет определить победителя – кубок распиливается по числу претендентов, и все они объявляются недопобедителями турнира.



ПРИМЕР ВЫБОРА ПОБЕДИТЕЛЯ



ВАСЯ



МАША



ПЕТЯ



САША

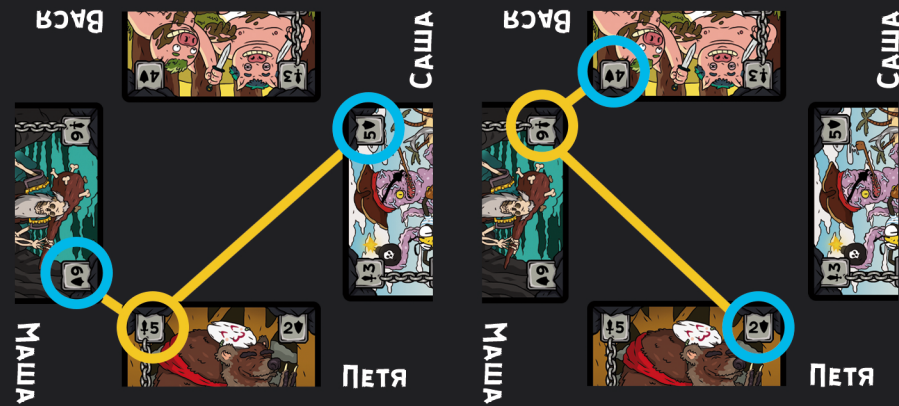
В примере выше больше всего трофеев у Маши, – но хрен ей это помогло. У неё 11 ран и этого достаточно, чтобы оказаться среди лузеров, не участвующих в определении победителя. Компанию ей составил Петя с 12 ранами.

Победитель определяется среди оставшихся по тому, у кого больше трофеев. У Саши с Васей их поровну, поэтому сравнивается число ран. У Васи их больше (7 ран), поэтому Кубок и почести достаются Саше с шестью ранами.

ПРИМЕР ХОДА

Игроки смотрят свои карты и награду этого раунда. Выбирают по 1 карте. Происходит бой. Первым активным игроком является Саша, его атаки можно посмотреть на стр. 6





Оба соседа Пети выставили солидную защиту – 5 и 6. Поэтому петиной атаки 5 не хватает на то, чтобы кого-то ранить. Соответственно он в этом раунде не получает трофеев, а его соседи – ран.

А вот Маша вызвала могучее существо с атакой 6. Это аукнется ей в следующем раунде, но сейчас она успешно атакует обоих соперников. В итоге Маша получает 2 трофея, а её соперники – по ране. Все это отмечается на соответствующих треках планшетов героев.

Как и Петя, Вася в этом раунде неудачник, поэтому не будем о нём даже говорить, а сразу посмотрим итог раунда: у Васи 1 рана и нет трофеев, у Маши – 2 трофея и нет ран, у Пети – 2 раны, а у Саши 1 трофей.



После боя происходит награждение.

ОБЛАДАТЕЛЬ НАИМЕНЬШЕЙ АТАКИ ПОЛУЧАЕТ

ИСЦЕЛЕНИЕ ОТ 2 РАН

Мизинец Будды

Завоевавший за ход больше трофеев получает



Награду получают Вася и Саша – атака их существ была наименьшей в этом раунде. Оба они могут исцелить 2 раны, но воспользуется этим только Вася, т.к. у Саши ран ещё нет.

Благодарности:

Автор благодарит за участие в тестировании, вычитку правил и полезные советы Германа Тихомирова, Константина Малыгина, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Юлию Боярскую, Игоря Ганжу, Елену и Ярика Ямщиковых, Антона Сквородина, Артема Чистякова, Юрия Егорова, Антона Иванова, Ивана Лашина, Ксандра Еремина, Екатерину Савчук и других коллег из Гильдии разработчиков настольных игр!

